

GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS3

Play
generation

HEAVY RAIN™



Guida passo passo • Enigmi • Trofei

Stick Analogico Destro:

Azioni

Stick Analogico Sinistro:

Orientamento

✕: Azioni/Accettare

●: Azioni/Indietreggiare

■: Azioni

▲: Azioni

R1: Azioni

R2: Camminare/Azioni

R3: Azioni

L1: Azioni

L2: Azioni

L3: Azioni

Start: Menu di pausa**Select:** Configurazione

Questa spettacolare avventura nasconde molti finali e trame alternative... non ti diremo certo come premere i tasti, ma ti spiegheremo come cambieranno le cose a seconda delle decisioni che prenderai.

CONSIGLI

Heavy Rain è un gioco che si distacca da tutto quello che hai visto finora. Non solo per le sue tematiche adulte, ma anche per il suo originale sistema di controllo e le conseguenze che le tue azioni avranno sulla storia e sui destini dei suoi protagonisti. **Se non vuoi rovinarti la sorpresa, finisci il gioco almeno una volta e trova il "tuo" finale aiutandoti con la nostra guida 1.**

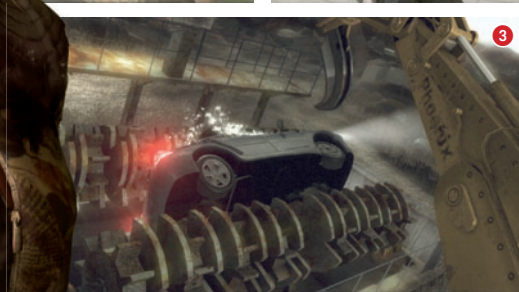
niranno per incontrarsi 2. **Nell'ultima parte del gioco, non solo le loro vite saranno in pericolo, ma potranno perfino morire 3,** anche se questo non significherà necessariamente la fine della storia: continuerai a giocare saltando i capitoli dedicati ai personaggi eliminati, con conseguenti cambiamenti nella storia e nel finale del gioco.

PERSONAGGI

Durante l'avventura, controllerai quattro personaggi differenti, inizialmente senza alcuna relazione che li unisce ma che, con il proseguire della storia, fi-

SISTEMA DI CONTROLLO

Il sistema di controllo è piuttosto particolare, ma con un po' di pratica (avrà modo di farne a volontà all'inizio del gioco) non dovresti avere problemi 4: potrai orientarti con lo stick analogico sinistro e camminare con





R2 **5.** Ancora più particolare il modo nel quale interagirai con gli oggetti. Dovrai seguire le istruzioni delle icone a schermo, nelle quali ti verrà indicato come muovere lo stick analogico destro, quali tasti premere o come inclinare il controller. Le scene d'azione si svilupperanno nello stesso modo **6.** **A seconda del livello di difficoltà scelto, dovrai eseguire i movimenti richiesti con maggiore o minore precisione e velocità.** In ogni caso non preoccuparti, perché potrai cambiare il livello di difficoltà nel corso dell'avventura.

SCENE PERICOLOSE

Risse, inseguimenti, momenti stealth... come ogni buon thriller, Heavy Rain offre una gran quantità di scene ad alta tensione da affrontare. Se fallisci durante l'inserimento dei comandi, potresti portare il tuo personaggio alla morte o dietro le sbarre o causare la morte di un comprimario **7.** Naturalmente, tutto si ripercuoterà sul resto della storia. **Normalmente, il gioco ti offrirà un margine d'errore di tre o quattro comandi, quindi non farti prendere dal panico.**

CONVERSAZIONI

Le diverse opzioni che compariranno al momento di parlare con altri personaggi di solito non conducono a conseguenze troppo importanti 8: ti permetteranno di giungere a determinate conclusioni prima o dopo e di scoprire diversi aspetti della trama e delle storie dei personaggi.

DECISIONI IMPORTANTI

Nell'ultimo terzo di gioco, molte delle decisioni che prenderai avranno conseguenze dirette sul finale che ti verrà mostrato 9.



VITA O MORTE

Se durante l'avventura qualche personaggio muore o sparisce, la storia continuerà in maniera differente. Noi ti avviseremo, quando sarai sul punto di poter cambiare la trama dei capitoli **1**. Naturalmente, per poter liberare Shaun, almeno uno dei protagonisti deve farcela. Ecco alcuni dettagli:

ETHAN MARS

Il padre di Shaun **2**, l'ultima vit-

tima del killer degli origami. Un tempo un brillante architetto, dopo la tragica morte del primo figlio in un incidente stradale **3** e l'abbandono da parte della moglie è precipitato in una profonda depressione.

Per arrivare al finale, Ethan deve sopravvivere alle varie situazioni estreme in cui si troverà, e dovrà anche evitare di finire in carcere. Per scoprire il luogo in cui Shaun è tenuto prigioniero dal killer, dovrai superare almeno tre

delle cinque prove che ti verranno proposte **4**.

MADISON PAIGE

Una giornalista investigativa solitaria e sofferente di una insonnia devastante. L'unico luogo in cui riesce a prendere sonno sono le camere d'albergo, e proprio in una di queste la sua strada incrocerà quella di Ethan Mars **5**, e verrà coinvolta nella ricerca di Shaun.





Madison ha la capacità straordinaria di ficcarsi nei guai. Non lasciare che venga assassinata (pericolo che correrà spesso) e sfrutta le sue abilità per scoprire dove si trova Shaun dal portale dell'assassino, quasi alla fine del gioco **6**.

NORMAN

Questo giovane e talentuoso agente dell'FBI verrà spedito in aiuto alle forze di polizia impegnate nella caccia al killer degli origami. I suoi occhiali ARI rappresentano l'equivalente di un intero ufficio della scientifica **7**, e il suo acume, quando non verrà offuscato dai suoi problemi di droga, gli permetterà di arrivare alla verità. Nei panni di Norman, te la vedrai brutta in diverse occasioni. Per arrivare all'ultima vittima, dovrai sopravvivere a numerose situazioni di vita o di morte, e dovrai raccogliere sufficienti prove da scoprire l'identità del killer **8** e localizzare Shaun. Impara a sfruttare al meglio gli occhiali ARI se vuoi portare a casa la pelle.

SCOTT SHELBY

Un attento investigatore privato ingaggiato per assicurare alla giustizia il killer degli origami



mi **9**. Nel corso del gioco svilupperà un legame con una prostituta di nome Lauren Winter **10**, madre di una delle prime vittime dell'assassino. Accompagnerai Scott nel corso delle sue indagini, che fin dal primo momento saranno molto pericolose, tra risse e rapine. Quando non avrai una pistola puntata contro, dovrai gestire la sua asma, e cercare indizi che ti conducano al killer tramite lunghi dialoghi.



LAUREN/PERSONAGGI SECONDARI

La morte o la sopravvivenza di Lauren non ha effetti sul salvataggio o meno di Shaun, ma influisce sul finale che vedrai a fine gioco **11**. La sua vita sarà in pericolo in un solo capitolo del gioco.

Gli altri personaggi potranno vivere o morire senza altre conseguenze se non i Trofei che sbloccherai **12**.



FINALI PRINCIPALI E SECONDARI



Dopo tutto quello che hai passato, fatto e detto, alla fine sarai testimone di una serie di scene nelle quali ti verrà mostrata la vita di ognuno dei personaggi della storia **1**, in relazione alle scelte che avrai operato durante il gioco.

Per poter raccontare tutte le scene in questione, passeremo da personaggio a personaggio, spiegando che cosa dev'essere successo per poter contemplare un dato finale. Naturalmente,

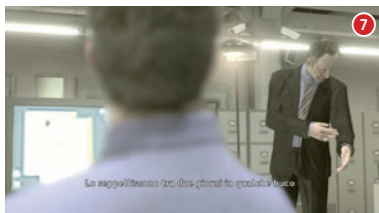
spiegazioni più esaurienti verranno fornite più avanti in questa guida, nel capitolo relativo.

ETHAN

1. Nessuno degli altri personaggi sopravvive o supera l'ultimo capitolo ed Ethan viene arrestato nel capitolo 42 **2**. Shaun muore affogato.
2. Sopravvive solo Ethan, che viene arrestato nel capitolo 42, senza che abbia baciato

o perdonato Madison. Shaun muore perché nessuno è in grado di salvarlo **3**.

3. Ethan sfugge all'arresto, ma Shaun viene salvato da un altro personaggio. Ethan non bacia né perdona Madison nel capitolo 42 **4**.
4. Ethan muore perché ingerisce il veleno o perché nessuno lo aiuta nell'ultimo capitolo durante il confronto finale con l'assassino.
5. Ethan non sfugge all'arresto,





- ma almeno suo figlio viene salvato da un altro personaggio.
6. Ethan stabilisce una relazione con Madison e Shaun viene finalmente salvato **5**.
 7. Madison e Ethan mantengono la loro relazione, ma nessun personaggio riesce a salvare Shaun **6**.

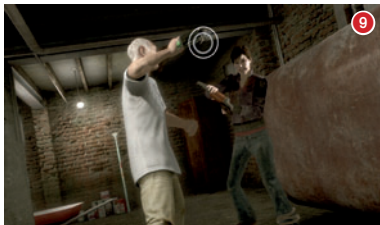
NORMAN

1. Norman scopre dove si trova Shaun e lo salva.

2. Norman fallisce in un qualunque momento della storia **7**.
3. Norman non scopre dove si trova Shaun e quindi non lo salva.
4. L'agente non scopre dove si trova Shaun, ma il ragazzo viene comunque salvato da un altro personaggio.

MADISON

1. Madison salva Shaun, ma Ethan non la bacia né la per-



- dona nel capitolo 42 **8**.
2. Madison sopravvive, ma non ottiene né la liberazione di Shaun, né l'amore di Ethan.
 3. Madison non riesce a scappare dal dottore e muore **9**.

SCOTT

1. Lauren muore affogata e Scott riesce a salvarsi.
2. Scott muore nel confronto finale.
3. Sia Lauren che Scott sopravvivono alla fine **10**.



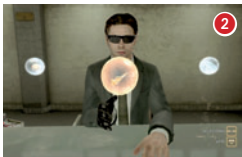
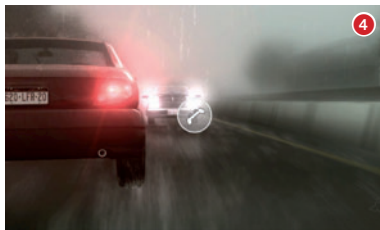
STORIA: I CAPITOLI PIÙ IMPORTANTI



Pur trattandosi, in sostanza, di un'avventura grafica, Heavy Rain non offre enigmi tanto complessi da mettere alla prova le tue capacità intellettuali. Per questo motivo, nella nostra guida non saranno presenti tutti i puzzle dei vari capitoli: ci siamo limitati a quelli che possono seriamente metterti in difficoltà o che siano fondamentali per lo sviluppo della storia. Per il resto, ti basterà seguire le istruzioni che appariranno sullo schermo.

CAPITOLO 5 (NORMAN): SCENA DEL CRIMINE

La tua prima opportunità di raccogliere prove da parte di Norman usando il suo sistema ARI. Percorri tutta la scena del crimine ed esamina quanto segue: **le impronte degli pneumatici vicino alle rotaie, le impronte di scarpe 1**, i resti di orchidee, le tracce di sangue vicino al sentiero e il cadavere della vittima.



CAPITOLO 9 (NORMAN): BENVENUTO NORMAN

Qui avrai la **prima opportunità di analizzare le tracce** che hai raccolto sulla scena del crimine **2**.

Non dimenticare di esaminare tutte, una per una, ogni volta che ti trovi in ufficio, magari dopo aver selezionato uno degli spettacolari sfondi disponibili con l'ARI.

CAPITOLO 13 (ETHAN): STAZIONE DI LEXINGTON

Ethan soffre di una tremenda agorafobia (o di enochlofobia, se preferisci), da quando è occorso l'incidente al maggiore dei suoi figli: **dovrai avere molta pazienza**, per riuscire a oltrepassare la biglietteria.

Raggiunta la tua meta, non ti confondere e **dirigiti in fondo alla fila 18** (che è un po' nascosta) e potrai localizzare l'**armadietto numero 3 3**.



CAPITOLO 18 (ETHAN): L'ORSO

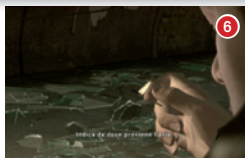
Ecco la **prima delle cinque prove** che l'Assassino dell'Origami proporrà a Ethan per localizzare suo figlio Shaun.

Per cominciare, **entra nel garage e dai il biglietto al meccanico** che si trova sotto il furgone, in modo che ti dia la chiave di una macchina.

Scendi con l'ascensore fino al terzo piano e **usa l'apertura a distanza** per verificare a quale macchina appartenga. Esamina il portaoggetti della porta a sinistra **per ottenere il GPS**. A partire da ora, dovrai percorrere **cinque chilometri di autostrada contromano!**

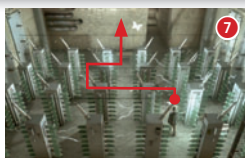
Concentrati e **seleziona rapidamente le i diversi comandi** che compariranno sullo schermo **4**, facendo **attenzione a non sbagliare troppo**, altrimenti non arriverai alla fine. **Sia che superi la prova, sia che non la superi**, Ethan uscirà di strada.





CAPITOLO 22 (SCOTT): LA FESTA DI KRAMER

Di sicuro il figlio del magnate dell'edilizia ha tirato su una bella festa, vero? Fatti un giro e **osserva i due gorilla che bloccano la scala** che porta al piano di sopra, sul lato sinistro. Come scoprirai presto, nonostante il tuo bel faccino, non ti faranno passare... ma magari con l'aiuto di Lauren (la vedrai seduta su un divano sul lato sinistro della sala **5**) potrai riuscire a imbucarti... **Parla con lei, e quando la scenata della tua compagna avrà distratto i due tipacci, infilati alle loro spalle** e sali le scale per incontrare Gordi.



un cerino (sono illimitati) e segui il cammino verso il quale si inclina la fiamma a causa della corrente d'aria **6**. **Non avanzare troppo in fretta o la barra del dolore arriverà al massimo e Ethan sverrà.** Poco dopo arriverai in una sala piena di piccole torri di alta tensione che, insieme, formano una quadrilatero. Esiste più di un modo per arrivare dall'altra parte, ma **noi ti consigliamo quello indicato nella schermata 7**. Ethan potrà sopportare più di una scossa, prima di dover abbandonare la prova, ma tenta di rimanere concentrato e premi i pulsanti giusti.



seconda (di colore verde) e rompila per ottenere la chiave con la quale potrai raggiungere la scena della prova **8**. Come puoi vedere, **hai cinque minuti per tagliarti la falange di una delle dita.** Puoi abbandonare in qualunque momento ma in giro troverai un sacco di strumenti per proseguire. Non ha »

CAPITOLO 23 (ETHAN): LA FARFALLA

Questa è **forse la più difficile delle prove che Ethan dovrà superare**. Una volta entrato nella centrale (dal cancello di sinistra, per esempio) e dopo che ti sarai infilato nel condotto pieno di vetri, **dovrai scoprire quale percorso conduce all'uscita. A ogni incrocio, usa**

CAPITOLO 28 (ETHAN): LA LUCERTOLA

La terza prova: preparati. Una volta dentro il residence in rovina, per **terza vedrai le immagini di lucertole su delle porcellane. Prendi la**





10



11



» importanza quale userai: il risultato sarà solo più o meno asettico. **Scegli e usa uno qualsiasi degli strumenti e otterrai il secondo indizio.**

CAPITOLO 29 (MADISON): FUGGITIVO

Madison darà nuovamente una mano a Ethan. In questa occasione dovrai aiutarlo a scappare dall'appartamento dove l'uomo ha affrontato la sua terza prova.

Sia che l'abbia superata, sia che non ce l'abbia fatta, **Ethan sarà in una situazione nella quale avrà bisogno dell'aiuto di Madison** (a causa del dito tagliato o per gli spari, a seconda di quello che hai fatto prima). **Rompi**

le assi di legno che bloccano la finestra in alto e poi **spingi la cassa rossa fino a collocarla sotto la finestra**. Aiuta Ethan a scappare dall'edificio e poi **aiutalo ad attraversare la strada** fino all'imboccatura della metropolitana. Scendi **9** e vai a sinistra per poi attraversare i binari. **Se non commetterai errori arriverai al capitolo 30, mentre se arresteranno Ethan passerai al 31.**

CAPITOLO 30 (NORMAN): IL BLUES DI JAYDEN

In questo capitolo è **fondamentale esaminare gli indizi raccolti**, sia vecchi che nuovi, in modo da ottenere l'identità di un nuovo sospetto: Mad Jack **10**. Dopo questa sessione, Norman avrà un nuovo attacco. Per rendere la sequenza più semplice, **lavati il viso, bevi un sorso alla bottiglia, buttati a letto e poi butta la droga nel WC.**



12



CAPITOLO 31 (NORMAN): IN ARRESTO

Questo capitolo si gioca solo se Ethan viene catturato durante l'inseguimento di pochi minuti fa. Dopo aver analizzato gli indizi nel capitolo 30, **Norman decide di liberare Ethan** 11. Prima di tutto **vai nella sala di sorveglianza e spegni la telecamera** che sorveglia il padre di Shaun. Parla con Ethan e **troverai un vestito che potrai prendere nella sala di sorveglianza**. Infine, **prendi le chiavi delle manette**, che si trovano sul tavolo sgombrato vicino a quello del Tenente Blake.

CAPITOLO 32 (SCOTT): MANFRED

Tutto procede più o meno bene fino a quando **Manfred viene trovato morto nel retrobottega**. In quel momento **non avrai che pochi minuti per pulire tutte le tue impronte e correre fuori dal locale** prima dell'arrivo della polizia. Per non lasciare una sola impronta, **pulisci i seguenti oggetti: i due bicchieri, la bottiglia, il te-**



lefono bianco del retrobottega, quello nero dell'indicatore, le lenti di ingrandimento, il carillon 12, l'espositore dov'era appoggiata Lauren e la porta d'uscita. Se ce la farai in tempo, Scott eviterà la scena nella quale deve dare spiegazioni alla polizia, benché questo fatto non abbia peso, nel gioco.

CAPITOLO 33 (ETHAN): LO SQUALO

Ecco un'altra prova, anche se questa volta non c'è molto mistero. **Se riesci a fuggire al traffico in casa sua**, avrai l'opportunità di scegliere se **portare a termine la missione e ucciderlo, oppure se lasciarlo vivere** e venire sconfitto dalle proposte dell'Assassino dell'Origami.

CAPITOLO 34 (MADISON): IL MEDICO

POSSIBILE MORTE DI MADISON
Se vuoi evitare la morte della bella giornalista, fai esattamente quanto segue. **Non accettare in nessuna**

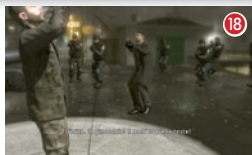


occasione di bere il vino del dottore e chiedi degli appartamenti. Quando se ne andrà per prenderti i medicinali, entra nella porta a destra del divano dov'è seduta Madison. **Nella camera da letto**, vai fino al comodino a sinistra e **prendi il biglietto del night club** 13. La cosa migliore che puoi fare ora è dartela a gambe da dove sei venuta. Se invece ti sei trattenuta o hai bevuto del vino, dovrai vederla con il tipaccio. **Aspetta che smetta di torturarti** 14 ed esca, quindi liberati le gambe fin quando non sarai completamente libera. **La lotta con il medico sarà lunga, quindi tenta di azzeccare tutti i comandi possibili...** se non ce la farai, Madison morirà.

CAPITOLO 35 (NORMAN): MAD JACK

POSSIBILE MORTE DI NORMAN
Dopo aver parlato con Mad Jack, **usa l'ARI per ottenere i seguenti indizi**: le impronte di scarpe di due numeri differenti, le impronte digitali di Mad Jack, le tracce di co- »





» lore blu sul fondo del garage, i resti di polline di orchidea al centro e un teschio sotto la lamiera che c'è a destra dell'entrata del garage (raccolgi questo indizio per ultimo). **Subito dopo dovrai superare una lunga lotta per non morire per mano di Mad Jack.** Se ce la fai, vedrai una nuova scena nella quale Norman ha un nuovo attacco. Ancora una volta potrai decidere di prendere le dosi o lottare contro il tuo male e Mad Jack in una nuova scena d'azione **15**. **Se fallisci in una qualunque delle due parti, Norman morirà e il suo ruolo nella storia terminerà.**

CAPITOLO 40 (MADISON): DONNA FATALE

La tua missione è di **parlare con Paco**. Lo troverai nell'angolo a sinistra, **dietro un gorilla che non ti lascerà avvicinarlo.** Aspetta e **vedrai Paco chiamare una delle ragazze che ballano sulla pista.** Vai al bagno delle ragazze che c'è all'ingresso, a sinistra, e segui le istruzioni sullo schermo per trasformare Madison in una ragazza estremamente



te sensuale (con un po' di trucco e ritoccando un po' l'abbigliamento). Sali sulla pista dove si trovava la ragazza chiamata da Paco e balla fino ad attirare la sua attenzione. Alla fine andrai **nel suo ufficio dove dovrai seguire le sue istruzioni fino a quando non avrai l'occasione di metterlo KO con un oggetto contundente** **16**. Interrogalo per ottenere tutte le informazioni delle quali hai bisogno.

CAPITOLO 41 (NORMAN): L'ACQUARIO

POSSIBILE MORTE DI NORMAN

Entra nello stesso ufficio dove è appena stata Madison e **troverai Paco con un buco di troppo nella testa.** Te la vedrai quindi con il misterioso assassino. Evita la katana senza sbagliare e potrai sopravvivere allo scontro. **Alla fine, quando Norman si troverà al suolo tra i pezzi dell'enorme acquario, potrai tentare di partire al contrattacco del tuo aggressore.** Se ce la farai, otterrai un altro indizio **17**, molto importante. **Naturalmente, prendi tut-**



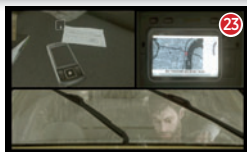
ti gli altri indizi sparsi per la stanza, compresa la pistola, i bossoli di proiettile, il polline e la ricevuta.

CAPITOLO 42 (ETHAN): LA FUGA

POSSIBILE SECONDO ARRESTO (DEFINITIVO) DI ETHAN

Questo è uno dei capitoli più importanti, dato che possono succedere molte cose che faranno cambiare il corso della storia e il finale, che ormai non è molto lontano. Per cominciare, **potrai scegliere se avere una relazione con Madison o meno.** Dopo la scena in cui scopri che è una giornalista perdonala (naturalmente, tutto questo posto che sia ancora viva), oppure cancellala per sempre dalla tua vita. **Alla fine del capitolo apparirà la polizia** che tenterà di catturare il padre di Shaun, con il Tenente Blake al comando. **Se in quel momento stai controllando Madison,** puoi scegliere di avvisare Ethan tramite il telefono della reception (207) o scappare con la moto. Se Ethan viene arrestato ed è la seconda





volta che lo prendono, per lui il gioco è finito, dato che non potrà più scappare. Se non è così, **potrai fuggire dopo un lungo inseguimento per tutto il complesso** 18, **buttandoti nel vuoto**: tranquillo, Ethan ha un fisico robusto...

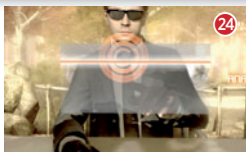
CAPITOLO 43 (SCOTT): IL CACCIATORE CACCIATO

POSSIBILE MORTE DI LAUREN

Una volta dentro il veicolo, dopo esserti liberato, **potrai scegliere di uscire dal lato sinistro o destro**. Se deciderai di salvare Lauren, dovrai liberare le mani sia a te che a Lauren e poi uscire dallo stesso lato colpendo il finestrino con dei calci 19. **Se invece preferisci salvarti da solo, lasciala perdere ed esci da uno qualsiasi dei due lati**.

CAPITOLO 44 (SCOTT): FACCIA A FACCIA

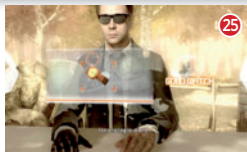
La vendetta di Scott sarà terribile 20. In questo capitolo, oltretutto, non può morire, per quanto incredibile possa sembrare. Molto me-



no fortunato sarà invece Mr. Kramer, dato che alla fine soffrirà un attacco cardiaco. **Scott può scegliere di aiutarlo dandogli le sue pastiglie oppure lasciarlo morire**. A prescindere da quello che farai, non ci saranno conseguenze rilevanti a venire.

CAPITOLO 45 (MADISON): ANN SHEPPARD

Madison deve visitare la madre dei fratelli Sheppard per verificare l'identità del gemello rimasto in vita. **Domanda informazioni alla reception e poi vai nell'appartamento quasi alla fine del corridoio a sinistra**. Parla un po' con Ann e ti renderai conto di come sia difficile ottenere informazioni dalla donna, che soffre di Alzheimer. **Dopo aver insistito un po', apri il libro** che c'è sulla parete a sinistra e fai un cane di carta. Con quello, **Ann riuscirà a ricordare un nome importante: Max**. Dopo esamina il vaso vuoto che c'è a fianco alla donna ed esci nel corridoio. **Quasi all'inizio vedrai che ci sono delle orchidee** 21. Parla con l'infermiera, poi torna indietro,



prendi la foto dal cassetto e mostrala ad Ann.

CAPITOLO 46 (ETHAN): IL RATTO

Dovrai affrontare questo capitolo della trama solamente se sei riuscito a scappare dalla polizia nel motel. **Se è così, non dovrai far altro che prendere il veleno che ti attende nel bell'appartamento che si trova in fondo al corridoio** per completare l'enigma e scoprire dove si trova Shaun 22. **Se non sei ancora riuscito a superare almeno tre prove, però, non potrai intuire la posizione corretta** e Ethan non riuscirà a raggiungere suo figlio. Se invece sei riuscito a superare tre o quattro prove, dovrai indovinare quale sia il resto del messaggio ascoltando i suoni sul cellulare e poi utilizzando il GPS per raggiungere il luogo indicato (l'indirizzo giusto, in tutti i casi, è 852 Theodore Roosevelt Road) 23. **Se sei riuscito a superare tutte le cinque prove, allora otterrai direttamente la giusta ubicazione** senza dover utilizzare altri oggetti e potrai raggiungere Shaun senza difficoltà. »





28



29

» CAPITOLO 47 (NORMAN): RISOLVERE ENIGMI

Di tutti gli indizi che Norman ha in suo possesso, quelli ottenuti dal suo scontro sono **quelli che richiedono maggiori analisi** 24. Il video dello scontro nasconde un altro indizio: vedrai che in due degli attacchi dell'assassino contro Norman, si vede l'orologio sul polso sinistro. Ferma il video in quel momento e analizza il fotogramma per ottenere questo indizio (lascia perdere la katana) 25.

CAPITOLO 51 (MADISON): NELLA CASA DELL'ASSASSINO

POSSIBILE MORTE DI MADISON
Dopo che avrai trovato la camera segreta sul fondo dell'armadio, **dovrai esaminare il portatile che c'è sul tavolo. Digita la password "Max" e scopri il luogo dove si trova Shaun** (Theodore Roos velt Road) 26. Quando la ragazza sarà sorpresa dall'assassino, **dovrai fuggire dall'appartamento**. Prendi la trasmittente radio vicino

al portatile e usala per colpire la parete che c'è a destra della porta d'ingresso per arrivare nel bagno 27. **Il tuo obiettivo è arrivare fino alla cucina, ignorando tutte le finestre** 28, che ti condurranno a una morte certa. Una volta là, potrai scegliere se scappare dalla finestra o nasconderti nel frigorifero. **Se riesci a fuggire** 29, **Madison avrà l'opportunità di rivelare le sue informazioni riguardo Shaun a Norman o Ethan**, sempre che siano vivi e liberi (e se le hai ottenute dal portatile, naturalmente).

CAPITOLO 52: IL VECCHIO MAGAZZINO

POSSIBILE MORTE DI ETHAN, MADISON, NORMAN E SCOTT
Sei a un passo dal salvare Shaun... **ma l'ultimo capitolo dipende molto da quanti e quali personaggi sono sopravvissuti e da cosa hanno scoperto sull'Assassino dell'Origami** 30. Per essere più precisi, chiariremo il ruolo di ogni singolo personaggio,

in funzione anche di quelli che sono sopravvissuti. Se tutti loro sbaglieranno, Shaun morirà.

ETHAN

SOLO: Affronta l'Assassino dell'Origami e può salvare Shaun.

CON MADISON: Lei lotta contro l'assassino mentre Ethan salva suo figlio.

CON NORMAN: Lui lotterà contro l'assassino mentre Ethan salva suo figlio 31.

CON NORMAN E MADISON: Mentre il primo lotta con l'assassino, Madison fa in modo che la polizia non spari a Ethan 32.

MADISON

SOLA: Affronta l'assassino da sola e tenta di salvare Shaun.

CON NORMAN: La ragazza affronterà l'assassino, mentre Norman salva Shaun.

NORMAN

SOLO: Deve fare tutto il lavoro: affrontare l'assassino e salvare Shaun.



30



31



32

TROFEI



BRONZO

- **Buon Compleanno:** Completa il disegno, apparecchia e gioca con i bambini **1**.
- **Dramma interattivo:** Ottenu- to subito dopo la scena della mor- te di Jason.
- **Buon Padre:** Segui il program- ma sulla lavagnetta con Shaun.
- **Cavaliere Bianco:** Sconfig- gi Troy.
- **Investigatore Privato:** Convinci Lauren a parlare del figlio.
- **Investigatore dell'FBI:** Trova tutti gli indizi relativi all'assassi- no dell'origami sulla scena del cri- mine **2**.
- **Buoni amici:** Gioca due volte con Shaun con successo e com- pragli alcune caramelle.
- **Devo ricordare!:** Ricorda il mo- mento in cui eri al parco e ciò che



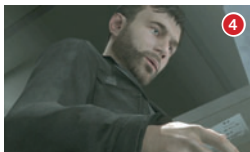
indossava Shaun.

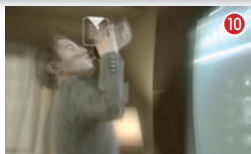
- **Negoziatore:** Convinci il rapina- tore ad andare via.
- **VIP:** Esci di casa senza farti rico- noscere dai giornalisti.
- **Agorafobia:** Fai cadere almeno 50 persone **3**.
- **Armadietto fortunato:** Trova l'armadietto giusto al primo ten- tativo **4**.
- **Cantonata:** Spara a Nathaniel
- **Autocontrollo:** Non sparare a Nathaniel.
- **Babysitter:** Non fare errori men- tre ti prendi cura della neonata.
- **Kamikaze:** Scegli il percorso mi- gliore sull'autostrada **5**.
- **Ottimo pilota:** Completa con successo la prova dell'orso.
- **Gatto e topo:** Sconfiggi Korda nella cella frigorifera.
- **Osso duro:** Sconfiggi le guardie



del corpo di Gordi.

- **Codardo!:** Arrenditi o fallisci la prova della farfalla.
- **Elettrizzato:** Completa con suc- cesso la prova della farfalla **6**.
- **Buon poliziotto:** Impedisci a Blake di colpire Dupre.
- **Cattivo poliziotto:** Non impedi- re a Blake di colpire Dupre.
- **Dito prezioso:** Tagliati il di- to usando l'accetta, il coltello o le pinze, poi disinfecta o cauterizza la ferita **7**.
- **Macellaio:** Tagliati il dito usando la sega o le forbici **8**.
- **Fuggitivo:** Fuggi da Blake nella stazione della metropolitana.
- **Mani in alto!:** Fatti arrestare da Blake **9**.
- **Beethoven:** Suona il piano sen- za sbagliare le note.
- **Disintossicazione:** Resisti alla »





» voglia di triptocaina **10**.

• **Uomo saggio:** Spegni la telecamera di sorveglianza prima di salvare Ethan.

• **Sono un assassino...:** Uccidi lo spacciatore **11**.

• **Non sono un assassino...:** Non uccidere lo spacciatore **12**.

• **Ragazza sveglia:** Non bere il drink del dottore.

• **Esperta di nodi:** Liberati prima che torni il dottore.

• **Addio Mad Jack:** Sopravvivi allo scontro con Mad Jack.

• **Lo chef:** Prepara delle buone uova strapazzate in tempo.

• **Non ho paura!:** Segui tuo fratello senza fare errori.

• **Onore in salvo:** Togli non più di un indumento durante lo striptease.

• **Imperdonabile:** Non perdonare Madison.

• **Innamorato:** Perdonare Madison.

• **Maestro della fuga:** Scappa dal-

la polizia al Motel.

• **Istruttore di nuoto:** Salva Lauren sott'acqua.

• **Invincibile Scott:** Non farti sparare nella villa di Kramer.

• **Buon cuore:** Dai a Kramer la sua medicina **13**.

• **Sacrificio:** Bevi il veleno **14**.

• **Papà intelligente:** Scopri dove si trova Shaun.

• **Freddo come il ghiaccio:** Sopravvivi all'esplosione nascondendoti nel frigorifero **15**.

• **Ingenuo:** Salva l'assassino dell'origami prima che fallisca, con Jayden o Madison.

• **Quasi...:** Arriva alla fine con tutti i personaggi e... muori.

• **Eroe di Heavy Rain:** Finisci Heavy Rain.

ancora vivi.

• **Maestro delle prove:** Completa tutte le cinque prove di Ethan.

• **Cervellone:** Trova tutti gli indizi usando l'ARI.

• **Ragazzo in salvo:** Salva Shaun prima che affoghi **16**.

ORO

• **Il crimine perfetto:** Pulisci tutte le impronte nel negozio di Hassan. Lauren, Hassan e Kramen devono morire. Uccidi Norman e Madison. L'assassino deve sopravvivere.

• **Tutti i finali:** Guarda tutti i finali (sono 22).

PLATINO

• **Maestro di HEAVY RAIN:** Prendi tutti i Trofei del gioco.

